

سلسلة
ألعاب الأطفال

ألعاب إقطف الأثر

رسوم

تأليف وإعداد

دكتور

الجـوهري

محمد محمد الشحات

مكتبة الأديبان

المنصورة - أمام جامعة الأزهر

ت : ٣٥٧٨٨٢

عكس الاتجاه

* الأدوات المستخدمة:

بوصلة (أداة بديلة)، كنز، معدات رسم خريطة .

* طريقة الأداء:

تكلف إحدى مجموعات الأطفال بالخروج من مكان محدود وإخفاء كنز على بعد عشرة أمتار مع ملاحظة ألا نترك أى أثر، وبعد إخفاء الكنز ترجع لمكانها وأثناء الرجوع تقوم برسم خريطة لخط سيرها مستخدمة البوصلة وفى أثناء العودة تختار مخبأ آخر توضع فيه الخريطة التى ستصلهم للكنز إن رغبو فى الرجوع إليه ومع الخريطة خطاب سرى ويعودون إلى المكان المحدد وبعد ذلك يكلف القائد باقى الأطفال بالبحث عن الكنز.

* تحديد الفائز:

إذا نجحت الأطفال فى العثور على الكنز تعتبر هذه المجموعة فائزة مع مراعاة تبادل عمل المجموعات.



ابحثوا عن آثارهم

* الأدوات المستخدمة:

حبوب فول، ذرة، أغصان أشجار رفيعة.

* طريقة الأداء:

تخرج مجموعة من الأطفال وينتشر أفرادها فى أرض اللعب تاركين ورائهم مجموعات من حبات الفول والذرة وأغصان الأشجار وبعد حوالى عشرون متراً يخرج مجموعة أخرى من الأطفال محاولين التعرف على مكان المجموعة الأولى باقتفاء الأثر ويجمعون ما تركوه أطفال المجموعة الأولى (فول - ذره - أغصان شجر) وتعاد اللعبة مع تغيير المجموعات.

* تحديد الفائز:

إذا نجح أطفال المجموعة الثانية فى جمع ما تركه أطفال المجموعة الأولى من آثار اعتبرت فائزة.



المطاردة

* الأدوات المستخدمة:

كور متعددة من الورق.

* طريقة الأداء:

يعين القائد طفلاً يقوم بدور الهارب من العدالة، ويخرج الهارب من المعسكر إلى أى منطقة أخرى مجاورة ويختبئ فى مكان ما، بعد مضى خمس دقائق تخرج من مجموعة الأطفال للبحث عنه فإذا نجحوا فى العثور عليه ضربه بالكور الورقيه، وكل من تصيبه قذيفة يخر صريعاً أى يسقط على الأرض بلا حركة مع ملاحظة أن الهارب لا يخر إلا بعد إصابته بست قذائف.

* تحديد الفائز:

يفوز الهارب إذا أصاب المطاردين جميعاً ويفوز المطاردين إذا أصابوا الهارب بست قذائف قبل أن يصابوا جميعاً.



القاتل

* الأدوات المستخدمة:

مجموعة من الحبوب كالذرة أو الفول.

* طريقة الأداء:

يمثل أحد الأطفال قاتلاً وينقض على فريسته بسكين (عصى) ثم يفر بسكينه (بعصاه) تقطر دماً، ويخرج عدد من الأطفال بعد خمس دقائق من فراره مقتفين آثار نقط الدم، التي تتساقط من السكين (العصا) ويكون مع الطفل الهارب حبوب يسقط بعضها في أثناء فراره ممثلة نقط الدم.

* تحديد الفائز:

إذا وصل القاتل إلى المكان الذي عينه له القائدون أن يسمه أحد من مطارديه يعتبر فائزاً.





كلاب الصيد

* الأدوات المستخدمة:

حبوب من الأرز.

* طريقة الأداء:

يختار القائد عدداً من الأطفال ليقوموا بدور الأرانب البرية ويخلوا بهم ويحدد لكل واحد منهم مكاناً معلوماً يذهب إليه ويختفى فيه، ويقوم باقى أفراد الفريق بدور كلاب الصيد وعندما يعطى القائد إشارة البدء تخرج الأرانب من المخبأ بينما تبقى « كلاب الصيد فى أماكنهم بحيث لا يرون الأرانب وهم خارجون وتسير الأرانب تاركين أثراً لهم، بعد خمس دقائق من خروج الأرانب تخرج كلاب الصيد ويتبعوا آثارهم (حبوب الأرز) ويتقضوا عليهم.

* تحديد الفائز:

تفوز الأرانب إذا لم يصل لهم كلاب الصيد.



الغزال الشارد

* الأدوات المستخدمة:

خيوط أحمر (لون آخر متفق عليه).

* طريقة الأداء:

هناك غزال شارد (طفل) ينتقل من مكان إلى آخر تاركاً وراءه بعض الآثار يرمز إليها بمجموعه من الخيوط الحمراء، تمتد على الطريق (مكان اللعب) وتكون الخيوط بكميات كبيرة لافى مكان واحد ولكن فى أماكن متفرقة وتخرج مجموعات الأطفال لتتبع أثر الغزال الشارد وعلى كل مجموعة أن تجمع أكبر عدد ممكن من الخيوط الحمراء وبعد الوقت المحدد تعود المجموعات.

* تحديد الفائز:

المجموعة التى جمعت عدداً كبيراً من الخيوط تكون هى الفائزة.



كـلـب الـهـول

* الأدوات المستخدمة:

بصل - حبوب أرز.


* طريقة الأداء:

يخرج مجموعة من الأطفال من مكان محدد بأرض اللعب ومع كل طفل بصلة كبيرة يحك بها ما يصادفه في طريقه من عوائق وبين كل مسافة وأخرى يتعمد بإسقاط حبوب الأرز ويستمرّوا في سيرهم حتى يصلوا إلى مكان معين ويجلسون متفرقين ويختبأ واحد منهم فقط بقايا مع ما كان معهم من بصل ويخرج أفراد المجموعة الثانية بعد خروج المجموعة الأولى بعشرة دقائق متتبعين أثر أفراد المجموعة الأولى ومستدلين على ذلك برائحة البصل حتى يصلوا إلى حيث يجلس أفراد المجموعة الأولى ويعملوا على أن يحصلوا على الكنز وهو كيس البصل ويكون ذلك بشم أطفال المجموعة الأولى واحد - واحد.

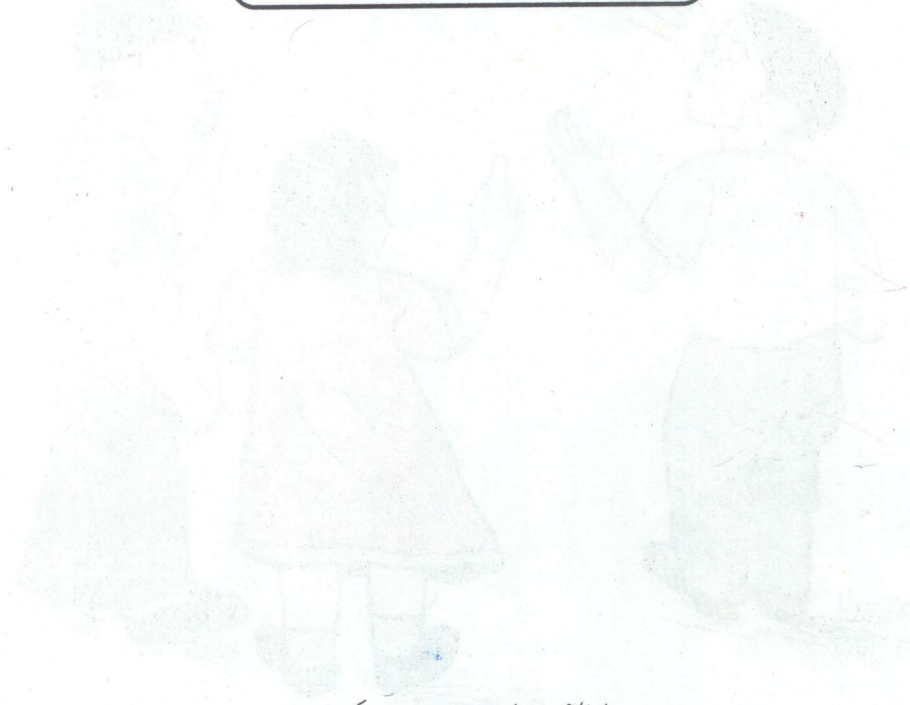
* تحديد الفائز:

إذا نجحت أطفال المجموعة الثانية في الحصول على الكنز أعتبرت فائزة.





رقم الإيداع بدار الكتب ٧٤٣٤ / ١٩٩٧



دار النضر للطباعة والإشاعة
٢ - شارع منشأ على شبرا القساهرة
الرقم البريدي - ١١٢٣١